

JURNAL TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK
CERITA SATWA ENDEMIK INDONESIA UNTUK
ANAK USIA SEKOLAH DASAR**



Oleh
Donny Utman Kurniawan

1011994024

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2016

PENGESAHAN

Jurnal untuk Tugas Akhir dengan judul **PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK CERITA SATWA ENDEMIK INDONESIA UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR** oleh Donny Utman Kurniawan, NIM. 1011994024 Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Jurusan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ini telah disahkan oleh Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Februari 2016.



Ketua Program Studi DKV

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

PERANCANGAN BUKU ELEKTRONIK CERITA SATWA ENDEMIK INDONESIA UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Donny Utman Kurniawan

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2016

ABSTRAK

Satwa endemik Indonesia adalah spesies satwa yang hanya bisa ditemukan di wilayah Indonesia tidak di wilayah lain. Penyebab keunikan satwa ini disebabkan oleh tantangan hidup dan isolasi geografis yang dialaminya di suatu wilayah tertentu. Jumlah populasi satwa endemik Indonesia ini terus merosot keberadaannya dan sudah dalam kondisi sangat mengkhawatirkan, beberapa bahkan sudah mulai terancam punah. Faktor paling tinggi yang mempengaruhi menurunnya jumlah populasi satwa ini adalah karena adanya faktor konflik dengan manusia seperti pembangunan yang membabat habis hutan, penangkapan satwa liar untuk peliharaan, perburuan satwa liar untuk kebutuhan produk *fashion*, sampai pembuangan limbah hasil produksi dan konsumsi yang mencemari lingkungan. Perancangan ini menghadirkan buku cerita bergambar untuk anak-anak tentang perusakan lingkungan yang mempengaruhi penurunan jumlah populasi satwa endemik Indonesia di alam liar. Perancangan ini adalah salah satu upaya untuk menumbuhkan minat anak-anak akan kelangsungan hidup satwa endemik Indonesia. Buku ini dikemas dalam format buku elektronik agar bisa dengan gratis didapatkan melalui jaringan internet.

Kata Kunci: *Ebook, buku cerita bergambar, satwa endemik Indonesia, anak-anak*

ABSTRACT

Indonesia's endemic animals can only be found in Indonesia and no other place. The reasons behind these animals' uniqueness are their natural life challenges and geographic isolation they been through. The population of Indonesia's endemic animals is keep on decreasing and already being in an unfortunate conditions. Even some of them already extinct and no longer can be found. The main reason that affected the population of the animals is an obvious contacts with human. The contacts such as civil development that causes deforestation around the nation, the dumping of industrial waste, or even direct contacts like the killings, large amount of apprehension with many tendencies such as industry. Visual Book for children about environment demolition that affects and decreasing the amount of population of Indonesia's endemic animals in the wild is one of many ways to grow children's interest on Indonesia's endemic animals' preservation. The media that assist this purpose formed as an electronic book so it will be free to shared and downloaded through the internet.

Key words: *Ebook, illustration book, Indonesia's endemic animal, children*

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Indonesia adalah salah satu negara di dunia yang memiliki iklim serta letak geografis paling strategis di dunia. Gejala geografis Indonesia ini memiliki peranan penting dalam membentuk karakter satwa unik yang hanya bisa ditemukan di Indonesia tidak ditempat lain (endemik). Menurut pengertiannya endemisme sendiri adalah gejala yang dialami oleh organisme untuk menjadi unik pada satu lokasi geografi tertentu, seperti pulau, lungkang (*niche*), negara, atau zona ekologi tertentu (www.wikipedia.com). Untuk bisa disebut endemik suatu organisme harus ditemukan hanya di suatu tempat dan tidak ditemukan di tempat lain, Contohnya adalah Jalak Bali yang hanya bisa ditemukan di Taman Nasional Bali Barat di Pulau Bali Indonesia. Faktor fisik, lingkungan geografis, iklim, dan biologis adalah penyebab suatu jenis satwa mengalami endemisme, sebagai contoh adalah komodo, komodo menjadi endemik karena isolasi geografi yang dialaminya dan tantangan ruang hidupnya di Pulau Komodo menyebabkan ia menjadi berbentuk khas. Letak geografis tepat dibawah garis khatulistiwa serta memiliki iklim tropis dua musim menjadikan pulau-pulau di Indonesia adalah salah satu habitat alami yang paling sempurna untuk kehidupan satwa-satwa liar tersebut.

Satwa endemik yang hanya mendiami Indonesia ini adalah anugerah yang tak ternilai bagi negara Indonesia, satwa-satwa ini telah ada serta hidup berdampingan dengan masyarakat Indonesia bahkan sejak masyarakat Indonesia itu sendiri pertama kali hidup di dunia. Hidup berdampingan seperti inilah yang kemudian membentuk budaya masyarakat Indonesia, seni- seni tradisi, cerita-cerita rakyat, tarian, sampai bentuk rumah adat Indonesia banyak dipengaruhi bentuk satwa-satwa endemik ini.

Salah satu dari sekian banyak contohnya adalah Tari Reog Ponorogo, bentuk kesenian tersebut terinspirasi dari penggabungan bentuk harimau dan bentuk burung cendrawasih.

Permasalahannya adalah saat ini jumlah populasi satwa endemik Indonesia ini terus merosot keberadaanya dan sudah dalam kondisi sangat mengawatirkan, beberapa bahkan sudah mulai terancam punah. Faktor paling tinggi yang mempengaruhi menurunnya jumlah populasi satwa ini adalah karena adanya faktor konflik dengan manusia seperti pembangunan yang memabat habis hutan, penangkapan satwa liar untuk peliharaan, perburuan satwa liar untuk kebutuhan produk *fashion*, sampai pembuangan limbah hasil produksi dan konsumsi yang mencemari lingkungan. Minimnya pendidikan tentang pentingnya keberadaan satwa-satwa ini untuk kelangsungan ekosistem Negara Indonesia adalah salah satu faktor yang mempengaruhi kurangnya rasa peduli masyarakat Indonesia akan isu ini.

Pendidikan tentang satwa endemik Indonesia yang ditujukan untuk anak usia sekolah dasar merupakan salah satu cara efektif yang bisa ditempuh, memupuk kesadaran lingkungan untuk

mencintai keanekaragaman satwa bisa dipupuk sedari dini. Usia anak-anak merupakan periode usia manusia yang antusias dengan berbagai macam informasi yang memuaskan daya kreatifitas dan imajinasinya, sedangkan binatang sendiri merupakan objek belajar mengagumkan yang secara alami memiliki koneksi, menantang dan dekat dengan anak-anak. Pendidikan binatang endemik yang dikemas secara menyenangkan akan membuat antusiasme mereka terhadap satwa endemik ini berkembang, dan lebih jauh kepedulian akan kelangsungan hidup satwa-satwa ini timbul dalam diri anak-anak.

Belakangan perkembangan media pendidikan kian cepat beriringan dengan kemajuan teknologi dan informasi dunia, kini akses untuk mendapatkan informasi kian mudah dilakukan siapa saja di hampir belahan dunia mana saja. Penyebaran perangkat elektronik untuk mengakses informasi pun kian masif hingga hampir dimiliki setiap individu di seluruh dunia, perkembangan dunia teknologi telekomunikasi melahirkan sebuah akses informasi yang kini bisa dilakukan oleh siapa saja dengan mudah melalui perangkat elektronik *mobile*. Tren perkembangan tersebut juga mempengaruhi Indonesia, menurut hasil riset yang dilakukan lembaga riset dan pemasaran *We are Social* Singapura pada tahun 2014 menyebutkan beberapa temuan.

1. Sejak bulan Oktober 2012, Asia Pasifik sudah memperoleh 150 juta orang pengguna internet baru.
2. Dari 251,160,124 populasi orang di Indonesia, 51% adalah masyarakat kota besar, dan 49% nya masyarakat pedesaan.
3. Penetrasi pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 29% dengan jumlah 72,700,000.
4. Rata-rata pemakaian internet di Indonesia mencapai 5 jam 27 menit yang mana jumlah ini adalah pemakaian terlama no 3 di asia dibawah Filipina dan Malaysia.
5. Penetrasi pengguna *smartphone* di Indonesia adalah 15% dari jumlah populasi seluruhnya, jumlah ini menempati posisi 12 terbanyak di Asia.
6. 94% pengguna *smartphone* di Indonesia memanfaatkan *smartphone* untuk mencari info melalui ponselnya, 95% untuk mencari produk yang diinginkan, dan 54% untuk membeli barang melalui transaksi *online*.

Dari beberapa temuan tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa pengguna perangkat elektronik *mobile* di Indonesia dominan berada di kota-kota besar, dengan kebutuhan utama untuk mencari informasi produk ataupun pencarian informasi secara umum. Perkembangan pengguna perangkat *mobile* di Indonesia ini termasuk salah satu yang tercepat di Asia Tenggara, salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah akses internet yang semakin berkembang pesat di Indonesia, data dari *We are Sosial* menunjukan bahwa kini total 29% dari masyarakat Indonesia adalah

pemakai internet aktif, dan dari sekian persen pengguna internet tersebut pemakaian internet yang diakses melalui telepon pintar dan komputer tablet untuk kebutuhan pencarian informasi di Indonesia mencapai angka 94%.

Tren praktik penggunaan perangkat *mobile* ini juga meningkatkan kuantitas interaksi anak-anak dengan perangkat ini, semakin banyaknya ragam fitur dan format media yang mampu dijalankan perangkat ini semakin banyak pula jumlah konten yang dirilis untuknya, termasuk konten pendidikan dan hiburan yang khusus ditujukan untuk anak-anak. Konten hiburan berupa permainan masih mendominasi penggunaan perangkat ini oleh anak-anak, riset yang dilakukan *American Association of Pediatrics* (AAP) diakses dari *Common Sense Media* (2015) menyebutkan jumlah peningkatan interaksi anak dengan perangkat elektronik *mobile*.

1. Pada 2013, 75 persen anak-anak memiliki akses ke perangkat *mobile* di rumah. Dua tahun sebelumnya jumlah anak yang memiliki akses ke perangkat *mobile* hanya 52 persen.
2. *Smartphone* masih menjadi perangkat yang paling umum digunakan anak (dari 41 persen naik menjadi 63 persen), sementara jumlah kepemilikan komputer tablet naik lima kali lipat (dari 8 persen menjadi 40 persen)
3. Jumlah anak-anak yang menggunakan perangkat *mobile* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan penggunaan perangkat *mobile* rata-rata perhari naik dari lima menit menjadi 15 menit sehari .

Riset tersebut menunjukkan grafik peningkatan yang cukup tinggi untuk penggunaan *smartphone* dan komputer tablet di usia anak-anak, peningkatan hampir 25% terjadi dalam rentang waktu 2 tahun terakhir. Hasil riset tersebut juga mengungkapkan peningkatan dalam hal penggunaan perangkat *mobile* rata-rata per hari, kurang lebih mencapai 15 menit per hari.

Hasil riset tersebut memberikan sedikit gambaran tentang laju pertumbuhan tren interaksi anak saat ini dengan perangkat *mobile*, temuan ini juga memberi informasi jika perangkat *mobile* saat ini merupakan salah satu titik interaksi efektif yang sedang digemari oleh anak-anak dan bisa dimanfaatkan sebagai media pendidikan untuk memberikan pendidikan tentang isu kepunahan satwa endemik di Indonesia.

2. Rumusan dan Tujuan Perancangan

a. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah buku elektronik untuk memberikan edukasi tentang kerusakan ekosistem satwa endemik di Indonesia untuk anak-anak?

b. Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah buku elektronik tentang kerusakan ekosistem satwa endemik Indonesia yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar untuk anak-anak.

3. Metode Penelitian

a. Metode Penelitian

Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang menitikberatkan pada observasi dan analisis data yang diperoleh melalui lembaga konservasi BKSDA, IUCN dan kementerian perhutanan tentang penyebab kepunahan satwa endemik Indonesia. Metode kualitatif ini dimulai dengan mengumpulkan data lengkap satwa endemik Indonesia yang paling terancam punah populasinya serta data tentang ancaman paling tinggi yang menyebabkan satwa endemik ini punah. Tahap selanjutnya kemudian mengolah data tersebut untuk dikembangkan menjadi sebuah cerita bergambar supaya mudah untuk diterima anak-anak.

B. Pembahasan dan Konsep Perancangan

1. Konsep Perancangan

Cerita ini memberikan pesan moral untuk anak-anak supaya tidak merusak hutan tempat satwa tinggal. Hutan adalah tempat tinggal satwa dengan tidak merusak dan berupaya untuk menjaganya maka satwa-satwa endemik penghuni hutan tidak punah.

Pesan moral tersebut dikomunikasikan dalam bentuk cerita bergambar. Kisah tentang petualangan seorang anak laki-laki kecil yang dengan berani dan cerdik membantu para satwa merebut rumah mereka dari gangguan para perusak hutan.

Cerita tersebut dibuat berdasarkan data permasalahan utama yang menyebabkan kepunahan satwa endemik di Indonesia disebabkan oleh pembalakan liar hutan untuk kebutuhan konsumi kayu ataupun untuk kepentingan bukalahan baru.

Untuk memperdalam pemahaman tentang satwa endemik apa saja yang paling terancam punah di Indonesia pada halaman akhir buku disajikan juga data-data tentang satwa apa saja yang menjadi daftar paling terancam punah berdasarkan data dari Kementerian Kehutanan Republik Indonesia beserta dengan beberapa penjelasan tentang jumlah dan lokasi tempat tinggal satwa tersebut.

2. Naskah Cerita

Narasi yang digunakan pada *Ebook* ini merupakan narasi audial yang dibacakan oleh Narator, juga melalui teks yang bisa dibaca di halaman buku.

Penghuni Hutan Nusantara

Dahulu kala ada sebuah hutan yang bernama Nusantara. Hutan itu dipenuhi dengan bunga-bunga yang merekah, pepohonan yang tumbuh menjulang sampai angkasa, dan buah-buahan yang berwarna-warni. Setiap pagi, burung-burung di hutan itu selalu bernyanyi dengan merdu, menyebarkan kebahagiaan sampai ke desa-desa.

Namun kini nyanyian para burung sudah tak terdengar lagi. Digantikan oleh suara tangisan di tengah malam, dari dalam kegelapan hutan Nusantara.

Pada suatu malam, Budi, seorang anak yang tinggal di dekat hutan, terbangun karena mendengar suara tangisan itu. Dan meskipun merasa kasihan, Budi juga merasa sedikit takut mendengarnya.

Di dalam hati ia bertanya-tanya, “Suara apakah itu?”

Malam itu berakhir dan matahari bersinar cerah. Budi yang sedang bermain di luar rumah melihat seorang bapak keluar dari dalam hutan. Ia mengenal bapak itu, namanya Pak Ilham, seorang pencari kayu bakar. Budi kemudian menghampiri Pak Ilham dan memberanikan diri untuk bertanya tentang suara tangisan yang selalu ia dengar setiap malam.

“Selamat siang, Pak Ilham.” Sapa Budi.

“Selamat siang, Budi” balas Pak Ilham dengan senyum ramah.

“Pak, boleh aku bertanya sesuatu?”

“Tentu saja. Mau tanya apa?”

“Pak Ilham tahu soal suara tangisan yang terdengar setiap malam itu?”

“Ya, ya, bapak tahu. Suara tangis para Orang Utan itu, kan?” jawab pak Ilham.

“Orang utan? Jadi itu bukan suara hantu, pak?”

“Hahaha, tentu saja bukan, budi. Itu suara orang utan di dalam hutan sana. Bapak pernah melihat mereka saat sedang mencari kayu bakar.”

“Kenapa para orang utan itu menangis, pak?”

“Kenapa ya? Bapak juga tidak tahu. Ngomong-ngomong, kau main jauh sekali sampai ke sini, ibumu pasti khawatir. Lebih baik sekarang kita pulang ke desa, sebelum matahari terbenam.”

“Baik, pak” jawab budi lalu beranjak pulang ke desa bersama Pak Ilham.

Di dalam benak, Budi masih bertanya-tanya mengapa para orang utan itu menangis. Ia kemudian meyakinkan diri untuk mencari tahu penyebabnya.

“Baiklah, besok pagi aku akan masuk ke dalam hutan untuk bertemu para orang utan itu.”

Pagi pun tiba. Matahari belum tinggi, namun Budi sudah bangun dan bersiap-siap untuk pergi ke dalam hutan. Ia mengisi tas ranselnya dengan lampu senter, peralatan tulis, sebungkus roti, dan sebotol air minum.

“Oke semua sudah siap!” Seru Budi dengan semangat. Ia kemudian berpamitan pada ibunya untuk berjalan-jalan ke dalam hutan, dan setelah diberi izin, ia langsung bergegas pergi.

Budi masuk ke dalam hutan. Ia bersemangat mencari tanda-tanda keberadaan para orang utan yang diceritakan oleh Pak Ilham. Namun hutan Nusantara memiliki pepohonan yang rimbun dan besar-besar. Semua jalan terlihat sama di mata Budi, dan ia pun tersesat.

Semakin berjalan ke dalam, Budi semakin kehilangan arah. Hutan itu membuatnya bingung. Ia berputar-putar di sekitaran pepohonan jati yang rindang. Budi pun mulai merasa lelah. Ia lalu duduk untuk beristirahat, dan meneguk air minum, juga memakan bekal roti yang dibawanya.

Saat sedang menyantap rotinya, Budi menyadari dirinya sedang dipandang oleh puluhan burung putih yang bertengger di atas

pohon. Ia mengenali burung-burung itu, mereka adalah kawanan burung jalak bali, yang terkenal dengan kicauannya yang merdu.

“Apa itu yang sedang kau makan?” tanya salah seekor jalak.
 “Ini roti. Kau mau?” ujar Budi sambil menyodorkan sepotong roti.

Dua ekor jalak mengangguk, lalu turun menghampiri Budi.

“Ngomong-ngomong, apa tujuanmu datang ke sini?” tanya jalak itu sambil memakan potongan roti.

“Aku ingin mencari para Orang Utan. Kalian tahu di mana mereka tinggal?”

“Tentu saja. Kami bisa terbang dan mengelilingi hutan ini sesuka hati. Kami tahu di mana semua binatang tinggal, mereka berkumpul di sebuah tempat bernama Pohon Besar. Memangnya ada urusan apa kau dengan para Orang Utan?”

“Orang Utan itu setiap malam selalu menangis. Suara tangisan mereka yang menyedihkan sampai terdengar di desa kami. Maka itu aku datang ke sini, dengan niat untuk bertemu dengan mereka, untuk mengetahui apa yang membuat mereka begitu sedih, dan untuk membantu jika bisa. Maukah kalian mengantarku ke tempat para Orang Utan itu?”

Mendengar niat Budi yang tulus, para Jalak itu pun menyanggupi permintaannya.

“Baiklah, karena sepertinya kau anak yang baik, kami akan mengantarmu. Kau ikuti saja suara kicauan kami, maka pasti akan sampai ke tempat para Orang Utan.” Burung-burung itu lalu terbang dan mulai berkicau.

Budi berlarian mengikuti suara kicauan mereka, melewati pepohonan raksasa, menerobos semak belukar, menyeberang sungai, dan akhirnya tiba di Pohon Besar.

Namun di tempat itu tak ada siapa-siapa.

Para Jalak pun turun. Mereka kebingungan mendapati tempat itu kosong.

“Beberapa saat yang lalu kami melihat mereka di tempat ini.”
 Ucap salah seekor Jalak.

“Tapi tempat ini kosong. Tak ada seekorpun hewan yang—”

Kalimat Budi terpotong oleh suara yang menggema di sekitar tempat itu.

“Siapa kau? Apa tujuanmu datang kemari, wahai manusia? Apa yang kau inginkan?!” pekik suara itu dengan penuh amarah. “Ini bukan tempatmu!”

“Aku tidak bermaksud jahat.” Jawab Budi, “Aku datang ke sini untuk menemui para Orang Utan, untuk mengetahui mengapa mereka begitu bersedih, hingga suara tangisnya terdengar setiap malam di desaku. Bolehkah aku bertemu dengan mereka?”

Suara itu tak menjawab. Suasana hening sesaat, lalu terdengar suara derap langkah yang datang mendekati Budi. Dari balik dedaunan, terlihat sekelompok bayangan makhluk-makhluk besar.

Bayangan itu ternyata adalah para Orang Utan. Dan mereka tidak datang sendiri, tetapi juga ditemani oleh kawanan Badak dan Harimau Sumatera, Macan Kumbang, Elang Jawa, dan satwa-satwa lain yang menghuni hutan Nusantara.

Dari dalam kawanan satwa itu, muncul seekor Orang Utan jantan, pemimpin kelompoknya. Ia berjalan menghampiri Budi.

“Apakah kau ke sini untuk memburu kami?” tanya Orang Utan itu dengan galak.

“Tidak, tidak,” jawab Budi, “Aku justru ingin membantu kalian. Aku iba mendengar suara tangisan kalian setiap malam. Tapi aku tak tahu penyebab kesedihan kalian, jadi kalau boleh tahu, apa yang membuatmu bersedih, Orang Utan?”

Orang Utan jantan itu terdiam sejenak lalu mulai bercerita tentang keadaan buruk yang terjadi di dalam hutan tempat tinggal mereka.

“Monster-monster buas itu telah mengambil rumah kami. Mereka dan kawanan manusia telah menebang pohon-pohon, merusak tempat tinggal hewan-hewan. Banyak dari kami telah kehilangan keluarga, dan ...” Orang Utan mulai menangis, “Bagaimana kami bisa percaya pada manusia setelah segala yang mereka perbuat pada hutan ini?”

Budi ikut merasakan kesedihan Orang Utan itu, tetapi ia tak pernah tahu ada warga desanya yang merusak hutan. Yang ia

tahu, warga desa hanya datang ke hutan itu untuk mengambil kayu-kayu yang sudah tumbang, dan dijadikan kayu bakar.

“Bolehkah aku diantar ke tempat para monster itu?” pinta Budi, “Aku ingin tahu siapa yang telah tega menghancurkan rumah kalian. Karena aku yakin mereka bukanlah warga desa. Aku percaya pada warga desa. Kami selalu menganggap hutan sebagai tempat yang penuh berkah, yang selalu menyediakan makanan untuk kami, dan kami pun selalu merawat hutan dengan baik.”

Orang Utan itu pun lalu menatap mata Budi, ia percaya pada ketulusan anak itu.

“Baiklah” ucapnya, “Macan Kumbang akan mengantarmu ke tempat para monster itu”

“Naiklah ke atas pundakku.” Ucap Macan Kumbang.

Budi dan Macan Kumbang melaju cepat, melalui pohon-pohon, menuju ke sarang monster yang diceritakan oleh Orang Utan. Di dalam benak, Budi merasa penasaran akan wujud monster yang sedang menantinya.

Tiba-tiba tanah bergetar, disusul dengan suara gemuruh. Macan Kumbang pun berhenti, dan Budi turun dari pundaknya.

“Kau dengar suara itu? Itu adalah suara langkah para monster. Artinya kita sudah sampai.” Ujar Macan Kumbang. Ia kemudian berjalan ke arah semak-semak, dan mengintip dari sela-selanya, “Cepat kemari, Budi. Lihatlah itu!”

Monster yang disebut-sebut oleh para satwa ternyata adalah mesin bulldozer raksasa. Mesin-mesin itu tengah berjalan meratakan hutan dengan roda bajanya. Tampak juga mesin crane yang lengannya menjulang, orang-orang yang membawa gergaji mesin, dan truk-truk yang berjajar mengangkut batang-batang pohon. Tempat itu adalah area lapang yang tak berpohon sama sekali, dilapis dengan dinding-dinding semen.

“Dahulu itu adalah rumah kami,” ujar Macan Kumbang, “Sekarang pohon-pohon itu sudah tak ada, dan rata dengan tanah.”

Budi terdiam melihat pemandangan itu.

“Kenapa mereka tega merampas rumah satwa-satwa ini? Kalau terus begini, seluruh satwa penghuni asli hutan Nusantara ini

akan mati. Sekarang aku paham mengapa Orang Utan menangis, mengapa mereka begitu marah kepada manusia” gumam Budi dalam benaknya.

“Kita harus merebut kembali rumah kalian.” Seru Budi pada Macan Kumbang.

“Bagaimana caranya? Kau sudah melihat sendiri betapa besar dan menyeramkan monster-monster itu. Kami tak akan mampu melawan mereka.”

“Tenang saja. Aku tahu caranya.” Ujar Budi “Sekarang kita harus kembali dan mengumpulkan para satwa.”

Budi dan Macan Kumbang pun kembali ke Pohon Besar.

Sesampainya di pohon besar, Budi langsung menyampaikan idenya pada Orang Utan dan beberapa satwa yang ada di sana.

“Tapi aku butuh beberapa peralatan.” Kata Budi, “Macan Kumbang, bisa kau antar aku pulang ke desa?”

Macan Kumbang mengangguk, lalu Budi naik ke punggungnya, dan mereka berdua bergegas pergi ke desa.

Macan kumbang berlari dengan sangat cepat sehingga jarak hutan dan rumah Budi yang cukup jauh menjadi terasa dekat. Tak lama kemudian Budi sampai di perbatasan desa.

“Macan, bisakah kau berjalan tanpa menimbulkan suara? Aku tak ingin ada kegaduhan di desa ini karena melihatmu.” Bisik Budi. Macan Kumbang mengangguk.

Hari sudah malam. Mereka berdua berjalan mengendap-endap menuju rumah Budi.

Sesampainya di rumah, Budi lalu menuju halaman belakang untuk mengambil beberapa kain sprei putih yang tergantung di tali jemuran. Setelah mengambil cukup banyak kain, Budi tidak langsung kembali ke dalam hutan. Ia mengeluarkan buku tulis dan pensil dari dalam tasnya.

“Kau sedang apa?” tanya Macan Kumbang.

“Aku menulis surat pada Ibu, supaya ia tahu aku baik-baik saja.”

Budi lalu melipat kertas itu menjadi bentuk pesawat, dan menerbangkannya ke dalam rumah lewat celah jendela. Pesawat

itu jatuh di pangkuan ibunya yang sedang duduk termenung. Ia termenung mengkhawatirkan keadaan anaknya. Pesawat kertas itu lalu dibuka dan dibaca. Ibu pun semakin khawatir. Ia lalu bergegas pergi ke luar rumah untuk mencari Budi, namun Budi sudah pergi bersama Macan Kumbang ke dalam hutan.

Budi dan Macan Kumbang tiba di tempat Pohon Besar. Di sana sudah menunggu banyak sekali satwa-satwa penghuni asli hutan Nusantara, jumlahnya ratusan, bahkan mungkin ribuan satwa dari berbagai jenis berkumpul di hadapan Budi. Mereka semua menunggu kedatangan Budi. Nampaknya elang yang memiliki kemampuan terbang dan jelajah telah menyebarkan berita itu ke seluruh penjuru hutan.

“Teman-teman aku membawakan banyak sekali kain dari rumahku,” kata Budi, “Kita semua akan mengusir para perusak itu dari hutan dengan menjadi hantu.”

Para satwa berbisik heran mendengar rencana Budi.

“Aku akan membuat kostum hantu agar kalian tampak menyeramkan.” Tutar Budi, “Para orang-orang jahat itu pasti akan lari dan tak akan berani lagi kembali kesini, karena menganggap hutan ini adalah tempat tinggal para hantu.”

Dengan krayon dan pensil warnanya, Budi menggambar wajah-wajah menyeramkan di atas kain sprei. Kemudian burung elang, ular, dan badak jawa memakai kain-kain itu. Para Orang Utan ikut membantu budi menambahkan pernak-pernik berupa dedaunan dan ranting pohon.

Para Monyet tak ketinggalan ikut membuat alat bunyi-bunyian dari patahan ranting dan kayu pohon, dan semua satwa di sana bekerja sama mempersiapkan segala peralatan untuk menyerang balik para pengganggu yang merampas rumah mereka.

Budi dan satwa-satwa yang sudah memakai kostum hantu mulai bergerak menuju ke tempat para penambang hutan. Sesampainya di sana, mereka lalu merunduk dan mengintip dari balik semak-semak. Para penambang itu tengah duduk melingkari api unggun, tak menyadari kehadiran Budi dan para satwa.

“Tunggu aba-aba dariku.” Bisik Budi pada Orang Utan.

Para satwa itu kemudian diam, bersiap-siap melompat ke tengah kerumunan para penambang.

“Sekarang!” Seru Budi.

“TOOOEETTT!!!”

“TOOOOOEEETTT!!!” bunyi terompet yang dibuat oleh para kera dari dahan pohon.

Satwa lainnya yang berpakaian seperti hantu melompat dari balik semak-semak, ke hadapan para penebang itu. Kera-kera semakin keras membuat bunyi-bunyian dari ranting. Burung-burung dengan kain putih terbang mengelilingi tempat para penebang. Badak dan Banteng menyeruduk bulldozer, para Gajah merobohkan tenda. Kambing Gunung, Macan Kumbang, Orang Utan, dan para reptil pun ikut beraksi menakut-nakuti mereka.

“Hey manusia, aku roh penunggu hutan sedang murka terhadap tindakan kalian terhadap hutan!” seru Orang Utan, “Pergilah, dan jangan kalian berani kembali kesini!”

Para penebang itu kemudian berlarian ketakutan. Mereka berlari sampai ke luar hutan dengan wajah pucat.

Para satwa kegirangan melihat para manusia itu lari. Mereka lalu menghampiri Budi untuk meluapkan rasa terima kasihnya. Raut wajah para Orang Utan yang selalu nampak sedih kini terlihat bahagia.

“Terima kasih banyak, Budi. Kau telah membantu menyelamatkan rumah kami, akan selalu kuingat kebaikanmu. Seandainya semua manusia sepertimu, pasti dunia menjadi tempat yang indah” kata pemimpin Orang Utan.

“Tak usah berterima kasih. Sudah seharusnya menjadi tanggung jawab manusia untuk menjaga hutan.” Jawab Budi.

“Budi, matahari akan segera terbit.” Kata Macan Kumbang,

“Mari kuantar kau pulang. Ibumu pasti sudah sangat khawatir.”

“Baiklah.” jawab Budi yang lalu berpamitan pada semua satwa. Mereka melambaikan tangan seraya Budi pergi bersama macan kumbang, kembali ke desa.

Matahari mulai terbit dan para burung meluapkan kegembiraanya dengan menyanyikan kicauan merdu yang telah lama tak terdengar di Nusantara. Dalam perjalanannya kembali ke desa Budi mendengar kicauan burung-burung itu, hatinya pun bahagia.

Macan Kumbang mengantar Budi sampai ke mulut Hutan. Ia lalu berterima kasih sekali lagi pada Budi dan langsung pergi kembali ke dalam hutan.

Budi berjalan menuju rumahnya. Di depan pintu rumah ia melihat ibunya tengah menunggu, Budi lalu berlari ke pelukan ibunya.

“Budi dari mana saja kau nak? Ibu sangat khawatir mencarimu sepanjang malam.”

“Maaf bu, Budi dari dalam hutan. Budi membantu satwa-satwa ini merebut kembali rumah mereka. Mereka semua baik bu, ibu tidak perlu khawatir, nanti kuceritakan dirumah” kata budi sambil tersenyum.

Hari itu warga desa menanam kembali pohon-pohon yang ditelah dirusak oleh para penebang, para satwa kembali senang dan hutan kembali ditumbuhi oleh berbagai macam buah-buahan segar. Suara tangisan orang utan sudah tak terdengar lagi, digantikan kicauan merdu para burung.

Sejak saat itu warga desa Nusantara kembali menjalin ikatan yang kuat dengan para satwa, mereka hidup berdampingan dan saling membantu satu sama lain, kegembiraan memayungi mereka semua. Nusantara yang dijuluki tanah surga kini telah kembali, membuat semua penghuninya hidup bahagia.

3. Elemen E-book

a. Pemilihan bahasa

Pemilihan bahasa untuk berkomunikasi dengan anak-anak disesuaikan dengan menggunakan bahasa percakapan umum, penggunaan bahasa percakapan umum dalam penulisan alur cerita untuk buku elektronik ini diharapkan akan mudah diterima oleh anak-anak. Dialog menggunakan bahasa lisan agar terdengar lebih alami. Narasi cerita tidak menggunakan bahasa lokal, agar dapat diterima oleh anak-anak di seluruh Indonesia.

b. Gaya penyampaian informasi

Anak-anak memiliki daya imajinasi yang tinggi, bentuk penyampaian informasi dengan cerita merupakan pendekatan yang efektif untuk merangsang daya imajinasi anak-anak yang luar biasa. Gaya penyampaian informasi pada anak-anak dengan cerita secara metafora akan mudah untuk diterima oleh anak-anak jika dibandingkan dengan gaya penyampaian informasi secara deskriptif.

c. Pemilihan Jenis Huruf

Anak-anak memiliki karakter dan sifat yang bebas, luwes, dinamis dan

ekspresif, pertimbangan pemilihan visual huruf akan disesuaikan dengan karakter anak-anak tersebut. Jenis huruf *illustrative*, *hand drawn*, *script* dan *decorative* adalah jenis huruf yang memiliki kedekatan karakter dengan anak-anak, jenis huruf-huruf tersebut merupakan jenis huruf yang dinamis dan secara psikologis tidak membosankan untuk anak-anak.

1) *Body Copy Font*

Body Copy Font dipilih dengan mempertimbangkan kejelasan dan kenyamanan font untuk dibaca. Bentuk font yang terlalu dekoratif akan memunculkan perasaan tidak nyaman saat menelusuri tiap kata pada buku. Kejelasan menjadi prioritas utama untuk seleksi ini, pula dengan pertimbangan bentuk font yang tidak kaku yang sesuai dengan tema dan karakter buku secara keseluruhan.

Font yang terpilih adalah : MARION

2) *Display Font*

Prioritas seleksi untuk *display font* lebih mengacu pada impresi yang dibangun untuk menambah pengalaman membaca. Pada display font unsur dekoratif diutamakan lebih dominan.

Font yang terpilih adalah : PIZZA IS MY FAVOURITE

3) Tipografi Judul Buku

Bentuk tipografi judul buku mengambil bentuk coretan ekspresif yang dibuat dengan teknik cat, bentuk dan nuansa visual yang harmonis dengan gaya visualisasi buku secara keseluruhan.

Tipografi judul buku ini mengambil referensi bentuk tumbuhan yang dibentuk untuk mendapatkan harmonisasi dengan tema dan judul buku yang bercerita tentang hutan.



Penghuni
HUTAN
NUSANTARA

d. Pesan Visual

1) Ilustrasi Satwa

Penyajian gambar pada buku elektronik ini berupa ilustrasi yang menggunakan referensi bentuk asli satwa endemik Indonesia. Ilustrasi yang disajikan dirancang menggunakan metode distorsi proporsi berbentuk gaya kartun doodle untuk mendapatkan gaya visual dinamis yang disukai anak-anak.

2) Warna

Skema warna perancangan elemen visual buku ini menggunakan skema warna *earth tone* atau warna bumi. Pemilihan warna ini relevan dengan tema dan konsep visual secara keseluruhan. Pemilihan warna ini diambil dari berbagai warna obyek sebenarnya yang kerap ditemukan di hutan. Skema warna ini diharapkan mampu menghadirkan suasana hutan dan pengalaman estetik pada pembaca untuk masuk lebih dalam ke cerita.

3) Gaya Visual

Gaya visual buku elektronik ini menggunakan gaya gambar ekspresif yang dihasilkan dari teknik gambar cat air, teknik gambar cat minyak dan arsir pensil. Impresi gaya gambar menggunakan teknik tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan melalui proses digital dengan bantuan *software* grafis Adobe Photoshop.

e. Distribusi Halaman

Jumlah total halaman isi buku cerita ini terdiri dari 32 konten cerita bergambar, 4 halaman daftar satwa, dan 4 halaman coding untuk menandai tiap halaman di bagian daftar satwa yang memuat 4 ordo satwa endemik.

- 1) Sampul depan.
- 2) Halaman yang memuat daftar referensi.
- 3) Cerita Berisi cerita bergambar yang dilengkapi dengan beberapa *sound effect* dan *motion graphic* di beberapa halaman buku.
- 4) Daftar lengkap satwa dan info grafis singkat Berisi gambar daftar satwa endemik prioritas, dihadirkan secara lengkap sesuai dengan daftar yang dibuat Kementerian Kehutanan.
- 5) Daftar gambar satwa ini memuat konten interaktif yang mengeluarkan *pop up* berisi info grafis singkat jika disentuh oleh pembaca.
- 6) Sampul belakang

Pembagian tata letak tersebut disusun untuk memancing emosi *target audience* saat membaca dengan cara menyusun konten cerita di awal halaman buku sebelum diakhiri dengan konten berisi informasi di halaman akhir buku. Penyajian seperti ini akan membuat pesan yang disampaikan mampu diterima oleh *target audience*.

f. Teknik Produksi

1) Sampul *E-book*

Halaman sampul depan buku dibuat berdasarkan bagian cerita yang menggambarkan tentang persahabatan antara karakter utama bernama Budi dengan satwa endemik Macan Kumbang. Penggambaran ini ingin menyampaikan interaksi yang alami antara manusia dan satwa yang saling bekerja sama.

Warna yang dominan biru di sini menggambarkan petualangan yang penuh dengan misteri, mengajak anak-anak untuk ikut tenggelam dalam cerita.

Font dibuat kontras putih agar menonjol saat berada di atas latar belakang berwarna biru. Terutama jika sampul depan bertransformasi menjadi ukuran kecil. Bentuk tipografi untuk sampul diadaptasi dari bentuk tumbuhan yang dekat dengan tema keseluruhan cerita.

2) Multimedia Interaktif

a) *Motion Graphic*

Motion graphic pada buku ini akan difungsikan untuk menambah efek-efek adegan yang ada dalam cerita contohnya, Truck perusak hutan, bintang yang berpendar dsb.

b) *Pop Up Interactive*

Pop up interactive pada buku ini ditujukan untuk menampung konten infografis singkat tentang jumlah satwa endemik Indonesia yang tersisa di alam liar, ancaman yang menyebabkan jumlahnya terus berkurang, serta wilayah tempat tinggal satwa tersebut.

Konten interaktif yang berisi infografis singkat mengenai satwa tersebut akan muncul saat pembaca menekan gambar satwa di halaman daftar lengkap satwa.

c) *Sound Effect*

Sound effect pada buku ini bertujuan untuk mendapatkan pengalaman membaca yang lebih dengan menghadirkan suara yang mendukung cerita di beberapa halaman buku. Beberapa suara tersebut diantaranya adalah efek suara Orang Utan yang menangis, getaran tanah yang dilalui Buldozer dan suara kicauan burung Jalak Bali. Pembaca bisa memilih untuk menonaktifkan dan mengaktifkan fitur tersebut pada halaman buku.

d) *Sound Interactive*

Fitur selanjutnya yang terdapat di semua bagian halaman konten cerita terdapat fitur baca otomatis yang ditujukan untuk memandu anak-anak yang belum bisa membaca konten cerita secara mandiri.

3) Format Ebook

Ebook ini untuk sementara akan dirilis dengan menggunakan format .ibaberukuran 2048 x 1536pixels dengan jumlah 40 halaman. Format .iba adalah format *software* Apple Ibook Author yang digunakan pasar konten iTunes Apple untuk rilisan buku elektronik yang mengusung konten multimedia agar bisa berjalan di komputer tablet atau semua *device* Apple.

Proses Produksi

Deskripsi pengolahan produksi adalah sebagai berikut:

- 1) Penyusunan Moodboard
Merupakan bentuk tulisan singkat sebagai langkah awal dalam penuangan ide. Di dalam tulisan ini berisi latar belakang, ide gambar, konsep hingga tujuan dan manfaat dari perancangan buku elektronik ini.
- 2) Pengumpulan Data
Data merupakan hal terpenting yang harus ada untuk membentuk informasi yang terkandung di dalam buku elektronik ini akurat dan bisa dipertanggungjawabkan. Data untuk perancangan ini dikumpulkan dari beberapa sumber yang khusus menangani bidang ini, diantaranya adalah, IUCN (International Union for the Conservation of Nature and Natural Resources), Departemen Kehutanan Republik Indonesia, BKSDA Yogyakarta, BKSDA Surabaya, dan Profauna.
- 3) Pengklasifikasian Data
Setelah data terkumpul tahapan selanjutnya adalah memilah dan memisahkan jenis satwa yang menjadi tujuan perancangan ini. Jenis satwa yang dipilih berdasarkan tujuan perancangan ini adalah jenis satwa endemik Indonesia dan memiliki prioritas yang tinggi untuk segera dilakukan penanganan karena jumlah satwa tersebut sudah masuk dalam kategori terancam punah. Kemudian data tersebut nantinya akan diolah dan dijadikan gambar untuk buku elektronik ini.
- 4) Penulisan Cerita
Cerita dipandang memiliki bahasa yang mudah dicerna oleh anak-anak. Cerita diharapkan mampu mentransfer informasi agar mudah untuk di konsumsi anak-anak. Landasan cerita diambil dari data dan fakta mengenai satwa yang bersangkutan, contohnya bagaimana bentuk fisik satwa tersebut dan apa ancaman yang menyebabkan satwa tersebut mengalami kemerosotan jumlah di alam liar.
- 5) Rough Layout
Setelah penyusunan cerita lalu proses selanjutnya adalah menyusun rough layout, perancangan ini menggunakan media komputer tablet untuk media penampilnya sehingga prinsip dan medium penampil perlu diperhitungkan agar mampu menampilkan bacaan yang nyaman untuk dilihat. Perancangan ini mengikuti luas dari layar komputer tablet Ipad buatan Apple Computer, Ipad memiliki rentang layar seluas 9,7 inci dengan resolusi 2048 x 1536 pixel.

6) Gambar Ilustrasi

Setelah Proses rough layout tersusun maka proses selanjutnya adalah membuat ilustrasi yang dibuat berdasarkan data yang diperoleh melalui proses pengumpulan data. Pembuatan gambar ilustrasi dikerjakan dengan landasan obyek sebenarnya berupa hewan endemik dan referensi bentuk karakter kartun yang disukai anak-anak. Perancangan ilustrasi tersebut mengacu pada jalan cerita yang sudah disusun dalam proses cerita.

7) Pengeditan Gambar Bergerak

Seluruh obyek Hasil jadi ilustrasi tadi kemudian dilakukan tahap menggerakkan, dalam tahap penggerakan ini nantinya dilakukan beberapa pemotongan gambar ilustrasi kemudian digerakan melalui bantuan software olah grafis Adobe Aftereffect sehingga tercapai tampilan gambar yang dinamis.

8) Revisi dan Penyesuaian

Setelah semua proses telah selesai proses selanjutnya adalah membuat uji coba dan prototype desain agar bisa dievaluasi dan ditinjau dimana letak kekurangannya.

9) Terbit

Semua proses telah selesai dan tahapan akhir perancangan ini diakhiri dengan perilis di pasar konten digital iTunes milik Apple Computer.

C. Kesimpulan

Satwa-satwa endemik yang dimiliki Indonesia adalah salah satu kekayaan yang dimiliki bangsa Indonesia. Satwa endemik yang mendiami Indonesia ini merupakan fondasi budaya bangsa yang menjunjung tinggi hubungan manusia dengan alam, jalinan hubungan antara orang Indonesia dengan satwa-satwa inilah yang kemudian melahirkan dan mempengaruhi keberagaman bentuk, filosofi dan cara hidup orang Indonesia.

Jumlah satwa endemik yang terus merosot dari tahun ke tahun merupakan sebuah indikator adanya kesalahan dalam memperlakukan lingkungan, bahaya yang akan datang bukan hanya akan mempengaruhi berbagai bentuk budaya di masa depan tapi juga akan mengancam kelangsungan hidup orang Indonesia itu sendiri, dimana satwa-satwa endemik ini merupakan sebuah rantai ekosistem dari jalinan besar sebuah ekosistem dimana pengaruhnya akan memengaruhi ekosistem Negara Indonesia terancam dan tentunya akan mengancam kelangsungan hidup orang Indonesia itu sendiri kelak.

Pendidikan tentang satwa endemik Indonesia yang ditujukan untuk anak usia sekolah dasar merupakan salah satu cara efektif yang bisa ditempuh, memupuk kesadaran lingkungan untuk mencintai keanekaragaman satwa bisa dipupuk sedaridini. Usia anak-anak merupakan periode usia manusia yang antusias dengan berbagai macam informasi yang memuaskan daya kreatifitas dan imajinasinya, sedangkan binatang sendiri merupakan objek belajar yang mengagumkan yang secara alam memiliki koneksi, menantang dan dekat dengan anak-anak. Pendidikan binatang endemik yang dikemas secara menyenangkan akan membuat antusiasme mereka terhadap satwa endemik ini berkembang, dan lebih jauh kepedulian anak akan kelangsungan hidup satwa-satwa ini timbul dalam diri anak-anak kelak.

Penyampaian merupakan sebuah bentuk pendekatan yang perlu diperhatikan dalam hal ini seperti gayabahasa, media, dan bentuk penyampaian adalah poin penting sebuah pesan bisa diterima dengan mudah oleh anak-anak. Cerita adalah sebuah aktifitas yang dekat dengan anak-anak, cerita merupakan medium yang kerap digunakan anak-anak untuk mendapatkan informasi, cerita juga memiliki kelebihan merangsang imajinasi anak-anak sehingga sebuah pesan akan lebih bisa diolah dan diterjemahkan oleh pikiran mereka melalui bentuk-bentuk imajinasi mereka masing-masing. Sedangkan gambar merupakan rangsangan yang membentuk imajinasi anak-anak, gambar adalah pengantar yang sempurna untuk menuntun anak-anak membayangkan sebuah kejadian, sebuah kondisi dan perasaan yang sulit untuk disampaikan melalui teks dan kata.

Buku bergambar merupakan sebuah pendekatan yang cocok untuk anak-anak dalam konteks menyampaikan kondisi satwa endemik Indonesia ini. Dengan adanya Ebook bergambar tentang satwa endemik Indonesia ini diharapkan kesadaran dan kepedulian anak terhadap dampak lingkungan satwa endemik ini akan muncul dalam diri anak-anak kelak.

D. Daftar Pustaka

- [1] Wikipedia. 2015. Endemisme. <https://id.wikipedia.org/wiki/Endemisme>
- [2] We Are Social. 2014. *Digital, Social and Mobile in APAC 2014 report*. <http://wearesocial.sg/tag/statistics/>.
- [3] Common Sense Media. 2013. *Zero to Eight: Children's Media Use in America 2013*. <https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013>.

